People love machines in 2029 A.D.
"Who are you? Who slips into my robot body and whispers to my ghost?"

Vincitore dello Yokohama Film Festival per la miglior sceneggiatura (1996)

GHOST IN THE SHELL

"Best Animation Film Award" at the 1st Animation Kobe (1996)

IL CLASSICO CYBERPUNK COME NON LO AVETE MAI VISTO... E SENTITO

L'ANIME CAPOLAVORO DI MAMORU OSHII CHE HA PROFONDAMENTE INFLUENZATO IL CINEMA DI FANTASCIENZA PER LA PRIMA VOLTA IN ALTA DEFINIZIONE!

PER L'OCCASIONE DYNIT HA REALIZZATO UN NUOVO DOPPIAGGIO FEDELE ALL'ORIGINALE IMPREZIOSITO DA UN AUDIO IN FORMATO DTS-HD MASTER AUDIO. CONTIENE ANCHE IL DOPPIAGGIO ITALIANO ORIGINALE.

Tokyo, 2029. Le reti telematiche controllano tutti i meccanismi economici e di produzione, i creatori di software sono una delle risorse indispensabili delle grandi potenze mondiali, e gli Hackers informatici rappresentano una risorsa fondamentale per le grandi organizzazioni criminali, adattatesi alla rivoluzione digitale che ha invaso il mondo. In questo mondo, i cyborgs sono stati in grado di infrangere i limiti degli esseri umani e si sono imposti, grazie ai loro impianti bionici, in ogni settore della vita quotidiana, superiori a semplici androidi, perchè mantengono ancora l'essenza (il ghost) della razza umana.

regia: ***Mamoru Oshii*** sceneggiatore: ***Kazunori Ito*** direttore animazione: ***Toshihiko Nishikubo***
supervisore animazioni: ***Kazuchika Kise, Hiroyuki Okiura*** character design: ***Hiroyuki Okiura***
mecha design: ***Shoji Kawamori, Atsushi Takeuchi*** art director: ***Hiromasa Ogura*** musiche: ***Kenji Kawani***
prodotto da: ***Kodansha*** in collaborazione con: ***Bandai Visual e Manga Entertainment***
produttori esecutivi: ***Teruo Miyahara, Shigeru Watanabe, Andy Frain***

CONTIENE: BOOKLET 16 PAGINE CON INTERVISTE E APPROFONDIMENTI

VIDEO	MPEG-AVC / 1080p (23.98) / 1.77:1 (85 min.)	
AUDIO	• Italiano dts-HD Master Audio 2.0 (nuovo doppiaggio) • Italiano dts-HD Master Audio 2.0 (doppiaggio storico) • Giapponese dts-HD Master Audio 2.0	
SOTTOTITOLI	Italiano	SI CONSIGLIA LA VISIONE GUIDATA DI UN ADULTO. VISTO CENSURA NON NECESSITA. Opera non destinata alle sale cinematografiche.

© 1995 Masamune Shirow/Kodansha Ltd./Bandai Visual Co. Ltd/Manga Entertainment Ltd.
© 2012 Ed. italiana a cura di DYNIT Srl. All Rights Reserved

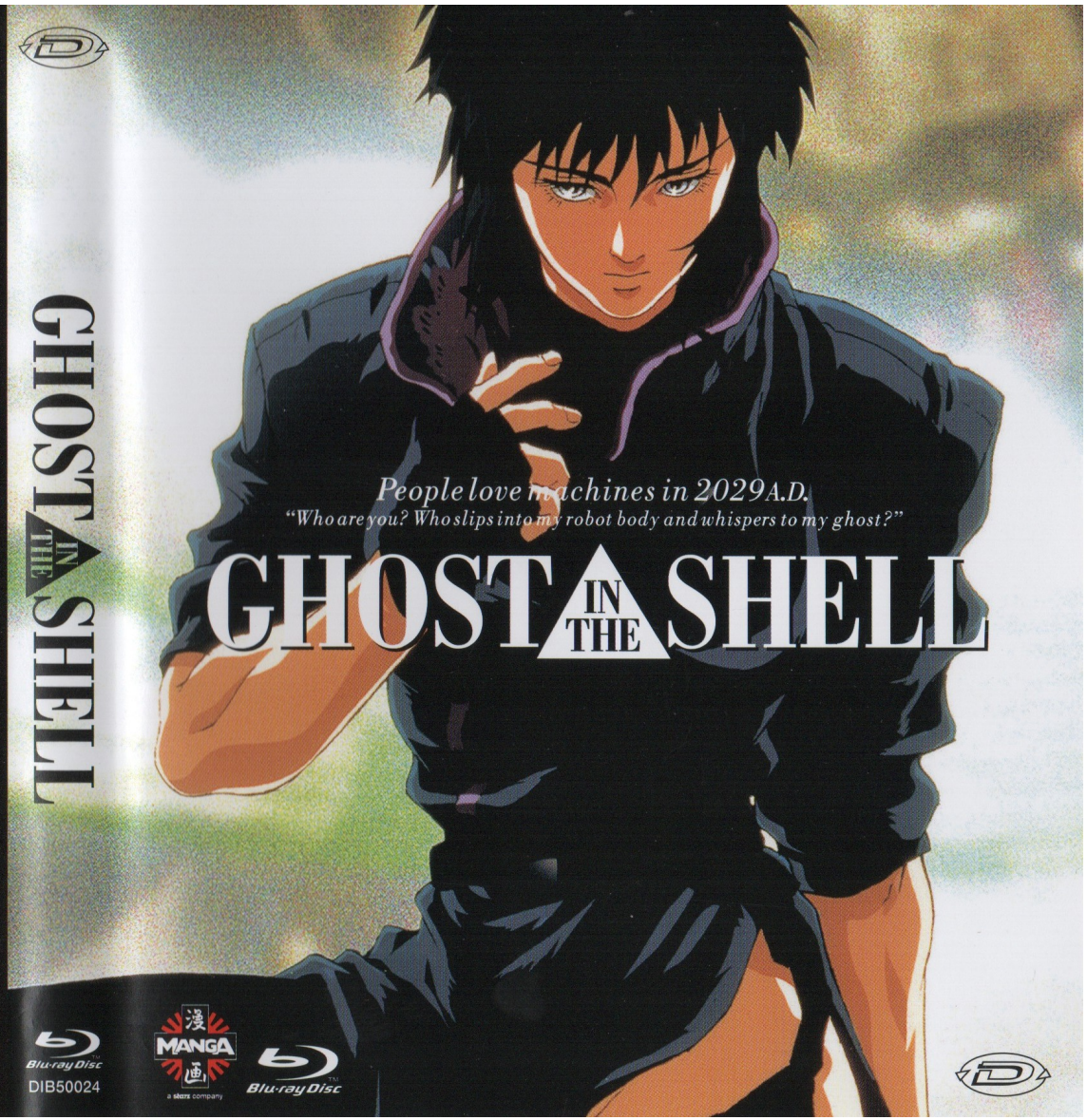
www.dynit.it

dts-HD Master Audio

Blu-ray Disc

8 019824 500247

GHOST IN THE SHELL



People love machines in 2029 A.D.
"Who are you? Who slips into my robot body and whispers to my ghost?"

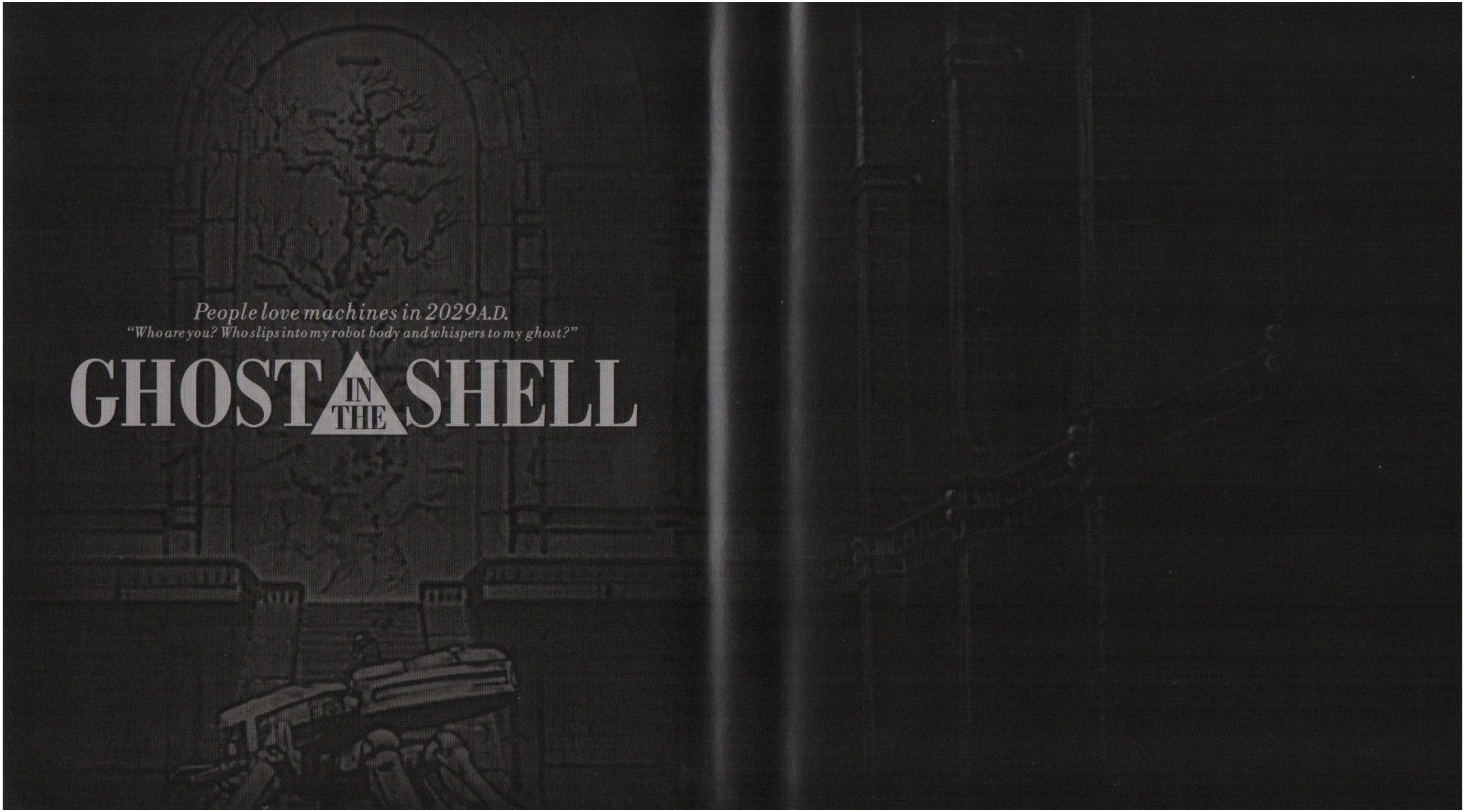
GHOST IN THE SHELL

Blu-ray Disc

DIB50024

MANGA a sitors company

Blu-ray Disc


People love machines in 2029A.D.
"Who are you? Who slips into my robot body and whispers to my ghost?"
GHOST IN THE SHELL

People love machines in 2029 A.D.
"Who are you? Who slips into my robot body and whispers to my ghost?"
GHOST IN THE SHELL
16:9
dts-HD Master Audio
MPG-4 AVC 1080p DIB50024
Durata: 85 minuti
MANGA
© 1995 Masamune Shirow/Kodansha Ltd./Bandai Visual Co. Ltd/Manga Entertainment Ltd. © 2012 Ed. italiana a cura di DYNIT Srl. All Rights Reserved

People love machines in 2029A.D.

"Who are you? Who slips into my robot body and whispers to my ghost?"

GHOST IN THE SHELL

DIRECTED BY MAMORU OSHII

BASED ON THE MANGA "GHOST IN THE SHELL" BY SHIROW MASAMUNE

IL FILM D'ANIMAZIONE CHE HA SCONVOLTO IL MONDO

QUELLO CHE VIENE DESCRITTO NEL FILM *GHOST IN THE SHELL - SQUADRA MOBILE CORAZZATA D'ATTACCO* DIRETTO DA MAMORU OSHII È UN MONDO ECLETTICO CHE SCATURISCE DALLA FUSIONE TRA L'UOMO E LA MACCHINA, OVVERO TRA CREATURE VIVENTI E CERVELLI CIBERNETICI. L'OPERA, REALIZZATA IN UN'EPOCA DI TRANSIZIONE DALL'ANALOGICO AL DIGITALE, È NATA IN UN PERIODO DIFFICILE E BURRASCOSO PER L'ANIMAZIONE, EPPURE HA FINITO PER INFLUENZARE DA VICINO LE SUCCESSIVE CREAZIONI DI REGISTI PROVENIENTI DA TUTTO IL MONDO.

Redazione di *Ryusuke Nagakawa*
Prima pubblicazione: GHOST IN THE SHELL LIMITED EDITION, revisione booklet del 2004

GHOST IN THE SHELL - SQUADRA MOBILE CORAZZATA D'ATTACCO: COMMENTO

UN FILM CIBERNETICO USCITO IN UN ANNO BURRASCOSO

Era il novembre del 1995. Fu un anno pieno di avvenimenti.
Iniziato con il Grande Terremoto dell'Hanshin nel mese di gennaio, era proseguito con l'attentato con il sarin alla metropolitana di Tokyo da parte della setta religiosa dell'Aum Shinrikyo. Inoltre l'entrata in commercio di Windows '95 (*1) promosse la diffusione capillare dell'uso dei computer e di internet. Anche la serie Neon Genesis Evangelion, che da lì a poco avrebbe riscosso un enorme successo attirando su di sé l'attenzione di tutto il mondo degli anime, uscì nello stesso anno. Allo stesso modo Ghost in the Shell - Squadra Mobile Corazzata d'Attacco, il lungometraggio animato realizzato da Mamoru Oshii, così innovativo e moderno, cavalcava la scia dell'epoca che il Giappone stava attraversando. L'autore del manga originale (*2) è Masamune Shirow, già creatore di Appleseed.
Il fumetto venne pubblicato per la prima volta sul Kodansha Young Magazine, ossia la rivista sul quale il pubblico nipponico leggeva mensilmente Akira (*3).
In entrambi questi due capolavori è possibile avvertire un'assoluta completezza nella minuziosa descrizione della società futuristica che ne fa da sfondo; sono accomunati dalla visione di una cyber-epoca dove uomini e macchine si fondono tra loro. Si parla di un'era in cui la parte del corpo dell'uomo ove risiede l'io viene rimpiazzata da un sostituto artificiale. La protagonista di GITS è Motoko Kusanagi, disegnata come una splendida supereroina. Tra tanti personaggi che aprono un divario tra il proprio io e il mondo esterno, Mamoru Oshii presenta una donna introspettiva che cade in una crisi profonda a causa dei problemi che la affliggono. Questa spiegazione potrebbe portare a credere che Motoko sia uno dei tanti character che vanno alla ricerca di se stessi e che tanto andavano di moda nello stesso periodo di GITS, ma il mondo interiore di Motoko si discosta da quello di altri personaggi grazie al valore immenso apportato dallo scenario in cui si muove, ovvero la società cibernetica che la circonda. Gli uomini che vivono nell'epoca di Motoko non avvertono il bisogno impellente di fuggire da quella pratica così diffusa che è il rimpiazzo di una parte o dell'intero corpo con un ricambio artificiale. Nei casi più estremi neanche il cervello è più umano, ma la gente ritiene che sia una cosa normale, naturale come vedere un individuo che indossa gli occhiali per un difetto alla vista.
Inoltre tutte le informazioni socialmente utili possono essere reperite attraverso un collegamento in rete effettuato direttamente tramite il cervello cibernetico che ogni essere ha impiantato; anche le conversazioni che avvengono mentalmente ed elettronicamente senza l'utilizzo della voce sono ormai divenute di routine. In generale nel campo della fantascienza un corpo artificiale è una parte di ciò che viene chiamato "cyborg". GITS sembra discostarsi dall'accezione più comune della definizione per la naturalezza con la quale gli individui si rapportano all'automatizzazione in prospettiva di una vita in una società di rete, favorendo l'evoluzione di ciò che è l'essere umano. Tutto questo avrebbe preparato il terreno per sviluppare, a partire dalla metà degli anni '90 in poi, un nuovo metodo di valutazione integrato a un forte potere persuasivo.

IL GHOST RACCHIUSO ALL'INTERNO DI UN GUSCIO

Il termine "ghost", presente anche nel titolo, è sicuramente appropriato per entrare meglio in quest'ottica e migliorarne la comprensione. Nell'opera viene usato con un significato intimo, ovvero quello di rendere un essere umano come dovrebbe essere nella sua vera essenza. Tale concetto va a sovrapporsi finemente a quello di "anima" o di "carattere" in modo da descrivere l'idea di un qualcosa di più profondo e che non può essere descritto con le normali parole. "Shell", ovvero "guscio", indica il corpo artificiale. Finora si è detto che un'intelligenza artificiale (AI) non possiede un ghost, ma il Burattinaio - inseguito nel film come il cattivo - è un ghost generato dall'oceano di informazioni presente in rete. Che rapporto esiste con i problemi che affliggono Motoko? Forse è stata una struttura del genere, implicante quasi al limite del paradosso, a guidare Oshii verso il tema principale del "qualcosa capace di distinguere il vero dal falso", un'idea che il regista rincorreva da tempo. In definitiva ad accertare cosa sia vero e cosa non lo sia non è altro che l'azione che porta l'individuo alla ricerca dell'essenza che forma il singolo. Se la prova dell'esistenza del singolo dipendesse dalle fin troppo numerose informazioni esterne, con tutte le false notizie che s'insinuano destramente in esse la membrana del vero e del falso scomparirebbe immediatamente. Tutto questo nell'opera è raccontato attraverso la tragedia vissuta dal netturbino al quale sono stati falsificati i ricordi di famiglia. Sapendo cosa è accaduto in seguito nel mondo reale con lo sviluppo di internet, di certo non possiamo prendere tanto alla leggera quanto viene raccontato in GITS.
Nell'epoca attuale, nella quale chiunque può mandare informazioni in rete senza problemi, i falsi dati personali - quelli che ad esempio vengono scritti con cattive intenzioni sulle bacheche anonime - possono facilmente manipolare l'immagine pubblica delle persone. A dare retta a queste voci si potrebbe anche crollare. Simulare quanto possa essere fragile e impotente l'individuo o la verità innanzi all'oceano delle informazioni è cosa facile. Rivedendo il film da questo punto di vista, rimarrete sbalorditi dalle descrizioni lungimiranti ed evocative disseminate qua e là.

LA SOCIETÀ DEI CERVELLI CIBERNETICI CREATI DAL COMPUTER

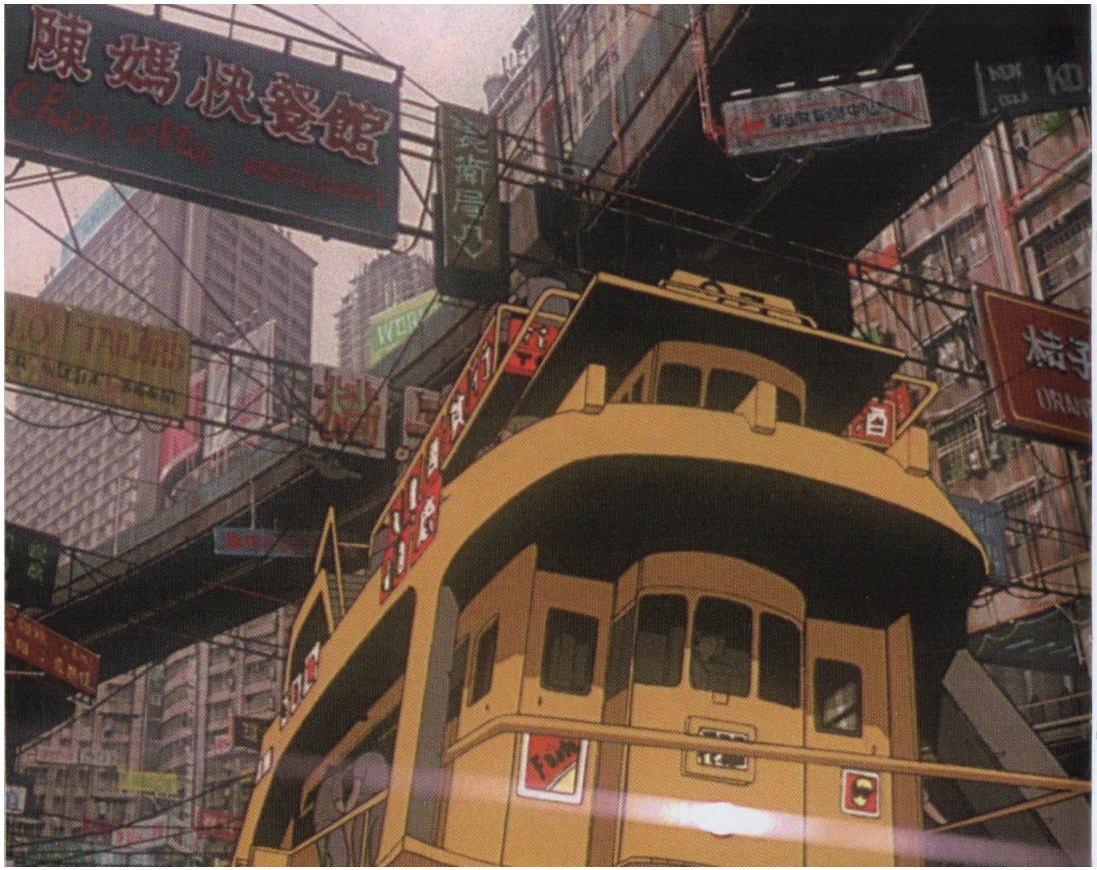
Seguendo la scia del consenso ottenuto dal secondo lungometraggio di Patlabor, anche Ghost in the Shell è stato realizzato negli studi della Production I.G.. Per fare in modo che le scene del soggetto cinematografico combaciassero con i tratti del manga originale, le immagini sono state arrangiate con un pacato realismo. Anche il settaggio dei personaggi operato da Hiroyuki Okiura ha mirato a ottenere realismo. Haruhiko Higami, che aveva fotografato specificatamente i dettagli della città di Tokyo nel secondo Patlabor, ancora una volta è accreditato in GITS quale addetto alla concept-photo (*4).

In questo caso le immagini ricordano la città di Hong Kong, che sarebbe stata restituita alla Cina nel 1997. Foto di insegne piene di scritte in ideogrammi cinesi, mercati affollati traboccanti di vita, aerei che scendono a terra come se stessero scivolando in mezzo a fatiscenti edifici, e il vivido contrasto tra grattacieli altamente tecnologici e l'indecenza architettonica hanno creato il nucleo dell'immaginario di una cyber città futuristica che pare essere attuale e molto vicina alle nostre metropoli. Ma anche l'aver largamente fatto uso di un tema qual è il cervello cibernetico - o, in altre parole, di immagini create da un computer - è una precisa peculiarità di quest'opera. La presentazione di immagini digitali non è certo una novità, ma qui ha subito una rivoluzione. L'introduzione di immagini realizzate al computer all'interno di un'opera di animazione ha una storia alquanto datata. Si può tornare indietro fino agli anni '70, ma sarà solo due decenni successivi, negli anni '90, che le immagini in computer grafica hanno smesso di essere un evento dispendioso per le case produttrici - che puntavano più che altro ad attirare la clientela - e sono entrate nella routine delle fasi di produzione. In quel periodo di sviluppo, in occasione dell'uscita di P2 (Patlabor 2 The movie) nel 1993, il regista Oshii, coinvolto dalle emozioni e dalle conoscenze acquisite durante le lavorazioni alla sua ultima fatica, fu uno dei primi a esprimere un'idea razionale come quella di voler usare la computer grafica solo per le immagini che, all'interno del film, davano l'idea di essere riprese dai computer. Nell'opera che Mamoru Oshii realizza due anni dopo, dove si mostrano i risultati delle sue elaborazioni concettuali, di immagini computerizzate se ne fa largo uso. Nel frattempo va tenuto conto che quelle stesse immagini computerizzate hanno affrontato un'evoluzione qualitativa incredibile e un drammatico abbassamento dei costi. Quasi fosse un'estensione di P2, le immagini inquadrate sui vari monitor all'interno di Ghost in the Shell, le stesse che i cyborg riconoscono come propria visuale, sono per lo più realizzate in CG; l'innalzamento del livello qualitativo e quantitativo, nell'uso della CG, ha influito a far mantenere i toni della descrizione di una società incentrata sulla manipolazione cibernetica su un pacato realismo. L'attenzione deve concentrarsi sui dettagli nascosti o sulle sequenze meno consuete. Ad esempio sono state usate molte immagini digitali anche nelle scene 2D, ricorrendo a schermate quasi impossibili da ottenere nelle normali riprese animate, o ancora sono stati incrementati i dettagli delle varie insegne sullo sfondo attraverso numerosi copia-incolla. Sono metodologie utilizzate principalmente ai giorni nostri, a distanza di quasi 20 anni dall'uscita di Ghost in the Shell nel quale, invece, comparivano come tecniche all'avanguardia (*5).

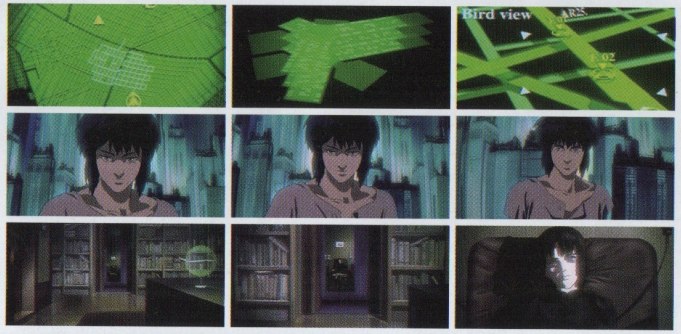
GHOST IN THE SHELL COME FILM D'AZIONE CHE INFLUENZA IL MONDO INTERO

Un'altra caratteristica che merita di essere sottolineata è la totale accuratezza delle armi. Pare che il regista Mamoru Oshii, il quale possedeva già una profonda conoscenza del mondo militare, abbia voluto dedicare gran parte delle energie destinate a questo film alla realizzazione delle attrezzature. Per questo partì per un viaggio all'estero insieme agli animatori, affinché insieme sperimentassero un addestramento con armi vere, in modo che le loro sensazioni fossero più realistiche, che le impugnature o il tempismo degli spari da loro inscenati non mostrassero incertezze. Del resto anche i personaggi sono piuttosto prolissi nel spiegare le loro preferenze in fatto di pistole e pallottole: sembra quasi che la scala del potere distruttivo si misuri dal calibro dell'arma da fuoco che si impugna. Perfino sulla selezione degli effetti speciali è stata prescritta una precisa impostazione. In questo modo, pur senza che il tocco di Oshii venisse mai meno, il film andò completandosi acquisendo un'immagine ancora più innovativa e interessante. Finanziariamente parlando, la produzione di Ghost in the Shell era legata alla MANGA ENTERTAINMENT, che assicurava la distribuzione dell'opera negli Stati Uniti. Una premessa del genere avrebbe portato al film una spinta inaspettata. GITS, infatti, raggiunse il primo posto su Billboard nella sola prima settimana di vendita. Un simile risultato, ottenuto tenendo conto anche delle vendite dei blockbuster e dei videogiochi americani, rappresentava un evento di portata eccezionale per un film d'animazione di produzione giapponese. Questo successo portò la conoscenza degli anime dall'altra parte dell'Oceano. L'animazione aveva già i suoi fan, ma ben presto ogni singolo negozio di video espose uno scaffale dedicato agli anime.

Si verificò un fenomeno incredibile: le immagini di Ghost in the Shell cominciarono a spandere la propria influenza in ogni angolo del pianeta. Prendete il film Il Quinto Elemento del regista Luc Besson. I giornali riportarono la notizia ufficiale che la scena iniziale nella quale l'eroina si getta giù da un edificio di una città futuristica era stata ispirata da GITS, o ancora che per girare Matrix, che ottenne un successo planetario, i fratelli



Wachowski portarono avanti delle scrupolose ricerche riguardanti la pellicola di Mamoru Oshii. Osservate i titoli di testa di Matrix; i credits scorrono tramite delle scritte verdi danzanti, poi, all'apice, una raffica di proiettili attraversa un muro di cemento e sulla nuca di Keanu Reeves compaiono quattro fori di connessione. Tutte queste relazioni tra i due lungometraggi fanno capire quanta influenza abbia esercitato il film animato giapponese sulle produzioni di quel periodo. Nella primavera del 2004 uscì la nuova opera del regista Mamoru Oshii dal titolo Innocence, un film molto vicino al suo precedente Ghost in the Shell. Innocence si avvale di una tecnologia ancora più sviluppata di quella presente in GITS, forse perché ha potuto usufruire di immagini digitali che, nell'arco di poco più di 10 anni, hanno beneficiato di un progresso sconvolgente. Se paragonassimo i vecchi disegni realizzati a mano dei prodotti animati a un essere umano, allora i nuovi anime potrebbero essere pensati come il risultato della fusione tra l'uomo e la macchina; in questo senso è come se adesso ci trovassimo di fronte alla primissima linea di cyber-anime. Considerate questo punto d'arrivo e l'ultima scena di GITS, in cui Motoko e il Burattinaio si fondono insieme: vengono i brividi a pensare che sovrapponendo questi due concetti l'epoca nella quale stiamo vivendo potrebbe sfociare in una situazione analoga a quella descritta nel film. Provate a guardare Ghost in the Shell con attenzione, pensando all'ipotesi che potrebbe essere una plausibile visione del mondo tra una decina di anni.



*Nel film precedente di Oshii, *Patlabor 2 The Movie*, ci sono diverse immagini realizzate in CG. Si tratta di sequenze riprese dalla parte anteriore dei missili o dall'interno di un computer; in tutti i casi sono immagini visualizzate dall'interno di uno schermo. In Ghost in the Shell, invece, oltre a immagini interne a uno schermo e alla visuale di un cervello elettronico, sono stati utilizzati degli effetti atti a creare la mimetizzazione termo-ottica o a riprodurre la regia di una telecamera live action. Si annoverano anche casi di cut nei quali gli uomini rimangono della stessa misura mentre il campo sullo sfondo si allontana sempre di più o circostanze esattamente contrarie. Inoltre, sequenze come quella finale nella quale la telecamera si avvicina all'immagine riflessa sullo specchio del cyborg erano quasi impossibili da realizzare con le tecniche di ripresa degli anime utilizzate prima di allora.

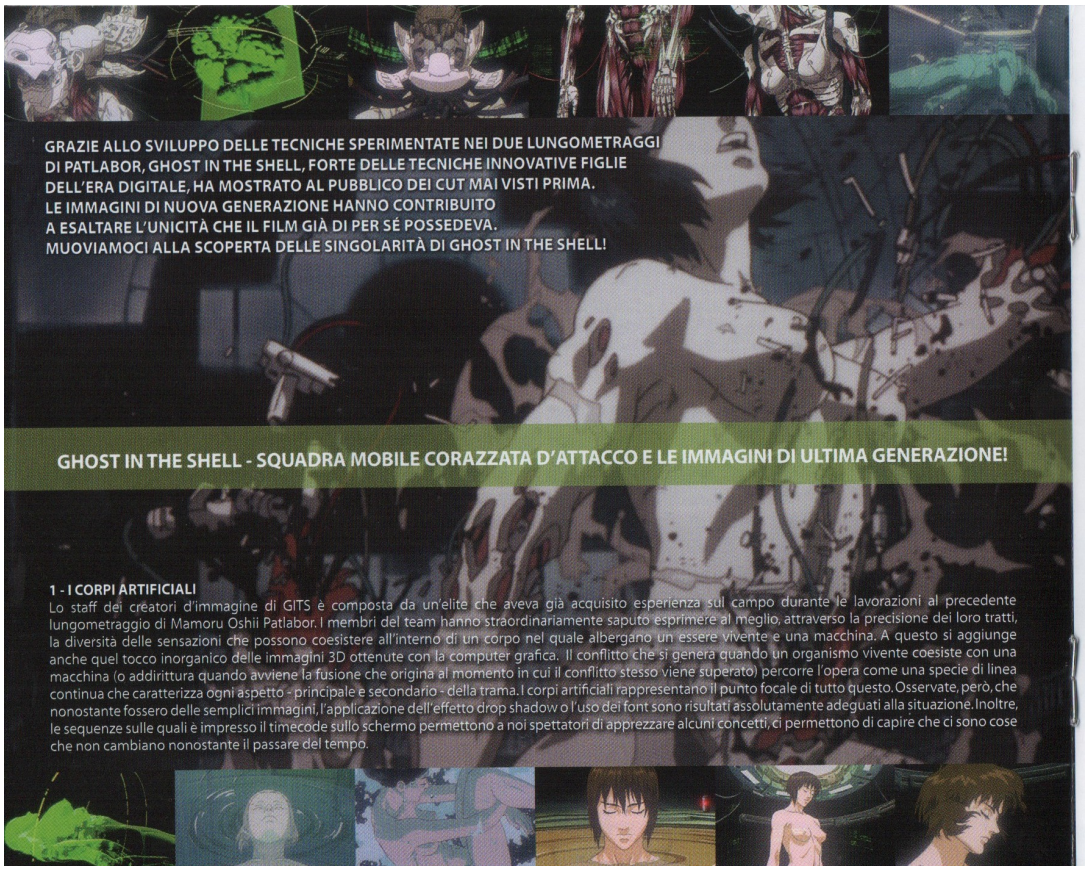
*1 - WINDOWS 95
Il motivo per il quale questo sistema operativo rappresentò un evento epocale è dovuto al fatto che anche l'input e l'output di internet sfruttava le stesse funzioni base. Fu un tale risultato, questo, che portò gli Stati Uniti a dividersi sulla disputa, ma la realtà dei fatti è che non si trattava di un problema riguardante esclusivamente un browser. Il fatto di accedere a internet per avere una risposta, per gli utenti, è stato come aver risolto un problema grazie al sistema operativo presente nei loro computer. Il punto è proprio che Microsoft si era accorta di questa aspettativa. Mentre la faccenda veniva ingegnosamente occultata, il boom di internet prese sempre più piede: ben presto sarebbe arrivato il momento in cui non sarebbe più stato possibile lavorare senza la rete.

*2 - IL MANGA ORIGINALE DI GHOST IN THE SHELL
Il fumetto, edito dalla Kodansha, è stato rilegato in 3 volumi. Il finale del primo volume racconta l'episodio dell'incontro tra Motoko e il Burattinaio. La struttura portante dell'anime segue fedelmente l'opera originale.

*3 - AKIRA
Film d'animazione del 1988.
Gli animatori in erba che si sono ritrovati a lavorare su quest'opera nei decenni a seguire avrebbero supportato gli anime facendosi strada nel campo dell'animazione realistica giapponese.

*4 – LA CONCEPT-PHOTO DI HARUHIKO HIGAMI
Nelle opere di Mamoru Oshii, a partire da un dato periodo della carriera in poi, il regista decise di fare a meno degli storyboard realizzati a mano in favore dell'uso di scenari reali ripresi dall'obbiettivo dei fotografi. Ecco cosa aggiunge spessore alle immagini di Oshii.

*5 – LA DIFFERENZA TRA IL DIGITALE E L'ANALOGICO
In GITS viene utilizzata la mimetizzazione termo-ottica. In varie scene del film è possibile notare la differenza. Ne esistono di due tipi, una di livello più elevato usata da Motoko, dove un computer provvede a distorcere la luce, e un secondo tipo in vecchio stile inscenata con l'uomo che scappa dalla Sezione 9 e realizzato con il vecchio sistema delle riprese. All'epoca le immagini computerizzate costavano troppo, ecco cosa faceva la differenza.



GRAZIE ALLO SVILUPPO DELLE TECNICHE SPERIMENTATE NEI DUE LUNGOMETRAGGI DI PATLABOR, GHOST IN THE SHELL, FORTE DELLE TECNICHE INNOVATIVE FIGLIE DELL'ERA DIGITALE, HA MOSTRATO AL PUBBLICO DEI CUT MAI VISTI PRIMA. LE IMMAGINI DI NUOVA GENERAZIONE HANNO CONTRIBUITO A ESALTARE L'UNICITÀ CHE IL FILM GIÀ DI PER SÉ POSSEDEVA. MUOVIAMOCI ALLA SCOPERTA DELLE SINGOLARITÀ DI GHOST IN THE SHELL!

GHOST IN THE SHELL - SQUADRA MOBILE CORAZZATA D'ATTACCO E LE IMMAGINI DI ULTIMA GENERAZIONE!

1 - I CORPI ARTIFICIALI

Lo staff dei creatori d'immagine di GITS è composta da un'elite che aveva già acquisito esperienza sul campo durante le lavorazioni al precedente lungometraggio di Mamoru Oshii Patlabor. I membri del team hanno straordinariamente saputo esprimere al meglio, attraverso la precisione dei loro tratti, la diversità delle sensazioni che possono coesistere all'interno di un corpo nel quale albergano un essere vivente e una macchina. A questo si aggiunge anche quel tocco inorganico delle immagini 3D ottenute con la computer grafica. Il conflitto che si genera quando un organismo vivente coesiste con una macchina (o addirittura quando avviene la fusione che origina al momento in cui il conflitto stesso viene superato) percorre l'opera come una specie di linea continua che caratterizza ogni aspetto - principale e secondario - della trama. I corpi artificiali rappresentano il punto focale di tutto questo. Osservate, però, che nonostante fossero delle semplici immagini, l'applicazione dell'effetto drop shadow o l'uso dei font sono risultati assolutamente adeguati alla situazione. Inoltre, le sequenze sulle quali è impresso il timecode sullo schermo permettono a noi spettatori di apprezzare alcuni concetti, ci permettono di capire che ci sono cose che non cambiano nonostante il passare del tempo.

Gli scenari, i settaggi e i vari oggetti che appaiono nel film d'animazione Ghost in the Shell - Squadra Mobile Corazzata d'Attacco sono tutti assolutamente unici nel loro genere. Si può dire che rispecchino l'era delle informazioni digitali ad alta velocità che si è manifestata con l'avvento di internet e dei telefoni cellulari e che si è sviluppata in maniera fulminea dopo gli anni '90, la stessa che ha poi rivoluzionato la società e la vita di tutti i giorni. Allo stesso tempo in quel periodo anche la produzione delle animazioni con tecniche digitali conobbe un rapido sviluppo; fu così possibile realizzare immagini di fusione con l'animazione tradizionale che non si erano mai viste prima di allora. È in questo mix che si concentra l'essenza stessa di Ghost in the Shell. Proviamo, da qui in avanti, a dimostrare la veridicità di questo asserto.

1 - I CORPI ARTIFICIALI

I computer diventano di uso del singolo individuo e con lo sviluppo della rete la coscienza dell'uomo si espande in un immenso spazio superando il muro del corpo e dello spazio, tipico di un essere vivente. L'uomo e le macchine si fondono, ma una volta connessi alla rete cosa accade?

Il ramo della fantascienza che tratta questo tema viene chiamato "cyberpunk" ed è stato sviluppato a partire dagli anni '80. Nel XXI secolo non è più una rarità vedere gente che va a spasso con un telefono cellulare o intento a messaggiare con qualcuno, ma in fin dei conti questo non è altro che la trasformazione nel reale di ciò che sosteneva il cyberpunk.

Ghost in the Shell uscì giusto nel periodo a cavallo tra l'era contemporanea e quella in cui il cyberpunk andava di moda. Nel film la transizione è simboleggiata dall'immagine dei corpi artificiali. Un cyborg non è che un organismo cibernetico, in altre parole un individuo che possiede alcune parti anatomiche rimpiazzate dalle macchine. In seguito si finì per chiamare in questo modo gli androidi, ma in linea di principio bastano le mani e le gambe artificiali a rendere tale un individuo, e per estensione è definito "corpo artificiale" quel corpo reso cibernetico. Tuttavia, poiché esteriormente non si notano grosse differenze con i normali esseri umani, fu ritenuto necessario specificare le caratteristiche del loro assetto interno meccanizzato attraverso immagini quali quelle che aprono il film. Una delle peculiarità di Ghost in the Shell, come anime, è il realismo minuzioso con cui viene descritta la strutturazione dei personaggi, che non presentano le deformazioni tipiche dei disegni animati. Le architetture che contraddistinguono i corpi artificiali sono rese attraverso gli effetti speciali usati dagli animatori e mediante le rifiniture (ad esempio attraverso l'aerografo o l'uso sapiente della matita). Per ottenere una maggiore fedeltà al vero, alcuni character si muovono in rilievo; è un effetto ottenuto attraverso l'uso della computer grafica tridimensionale, che gli animatori stavano iniziando a impiegare proprio nel periodo di uscita del film. Attraverso le immagini lo staff ha saputo riprodurre alla perfezione quella sensazione di durezza e pesantezza che possiede idealmente un corpo meccanizzato e che con i disegni a mano sarebbe stato difficile da rendere.

2 – L'OCEANO DELLE INFORMAZIONI

In una società futuristica come quella descritta in Ghost in the Shell, gli abitanti ottengono le informazioni che vogliono restando perennemente collegati alla rete. Al giorno d'oggi, dove una connessione wireless al web o a un telefono cellulare non è più una rarità e quasi tutti dispongono in auto di un navigatore satellitare preinstallato, quelle del film potrebbero sembrare immagini ordinarie; ma nel 1995 i modem analogici avevano appena incrementato la loro velocità passando a una connessione a 56 kbps. In effetti quello che attrae nella descrizione dell'enorme quantità di input e output di informazioni in GITS sono le interfacce. Oltre ad alcune che ricordano i display in circolazione ai giorni nostri se ne possono apprezzare alcune che prendono forma a mezz'aria. Applicare la CG a immagini realizzate, nella trama del film, dal computer è una procedura che lo staff di GITS ha ereditato dall'opera precedente del regista Oshii, Patlabor 2 The Movie (1993). Osservate, però, che nonostante fossero delle semplici immagini, l'applicazione dell'effetto drop shadow o l'uso dei font sono risultati assolutamente adeguati alla situazione. Inoltre, le sequenze sulle quali è impresso il timecode sullo schermo permettono a noi spettatori di apprezzare alcuni concetti, ci permettono di capire che ci sono cose che non cambiano nonostante il passare del tempo.

3 - LA MIMETIZZAZIONE TERMO-OTTICA

Uno degli effetti visivi che caratterizzano Ghost in the Shell è la mimetizzazione termo-ottica usata da Motoko Kusanagi per immergersi. L'immagine che contempla lei mentre cade all'indietro e svanisce, con lo sfondo che si sovrappone al corpo adattandosi alla silhouette femminile, è sicuramente di forte impatto. Una sequenza del genere fu resa possibile solo grazie all'introduzione della CG nelle lavorazioni. All'epoca, quando si riteneva necessario introdurre un'immagine in computer grafica all'interno di un anime, si usava unire le immagini del personaggio in 3D ai disegni bidimensionali eseguiti a mano. Nel caso della mimetizzazione termo-ottica di GITS, l'idea base continuava a essere in due dimensioni, ma questa volta lo staff si sarebbe dovuto concentrare al massimo sulla buona resa delle distorsioni, un fatto impossibile con la metodologia delle riprese in uso a quei tempi; insomma, si trattava di un fatto davvero innovativo.

Nella sequenza successiva Motoko mostra come possa continuare a muoversi anche dopo essere sparita mediante la mimetizzazione termo-

ottica in un combattimento corpo a corpo nel quale sfodera tutta la propria abilità torcendo un braccio. Nella maggior parte di queste scene è Motoko che recita la parte di chi ha la peggio, ma grazie a un buon intreccio di immagini in computer grafica e all'ingegnosità degli animatori, perfino una mimetica termo-ottica non disegnata riesce a risultare convincente.
Sono sequenze come questa che permettono al pubblico di capire quanto l'animazione faccia molta attenzione a non perdere la propria identità. In altre parole, con l'introduzione del computer l'animazione ha subito un processo di artificializzazione, ma l'espressività di GITS sembra non patirne le conseguenze e si muove di pari passo con il tema che affronta.

4 - LA MIMETIZZAZIONE TERMO-OTTICA VERSIONE ECONOMICA (LOW TECH)

Oltre alla mimetizzazione termo-ottica usata da Motoko, in Ghost in the Shell - Squadra Mobile Corazzata d'Attacco compaiono anche altri articoli all'avanguardia molto diffusi tra i commercianti più ansiosi della città. Al contrario le attrezzature in dotazione agli uomini dell'elite della Sezione 9 restano prodotti a basso costo che mostrano un ovvio dislivello di prestazioni. La disparità tra queste tecnologie subisce una forte virata in base all'utilizzo che ne fanno i personaggi o in base al costo delle immagini in computer grafica o del tipo di animazioni prodotte attraverso le riprese. Vorrei che prendeste un attimo in considerazione il concetto di mimetizzazione diffusa tra gli uomini. Anche nel mondo reale si usa spesso mimetizzare carri armati o armi, ma quando si realizza un documentario o un film di guerra si presta molta attenzione a fare in modo che nel girato determinate attrezzature non finiscano per nascondersi troppo. Lo stesso fenomeno accade anche nel caso della mimetizzazione termo-ottica. In Ghost in the Shell la mimetizzazione è espressa abilmente mixando due tipi di scene, quelle nelle quali ciò che va mimetizzato non si vede e quelle in cui il regista mostra al pubblico che ciò che va mimetizzato agli occhi dei character non si vede, anche se in effetti noi spettatori possiamo vederlo.

5 - LA CITTÀ SOMMERSA

Visto che lo staff di GITS è uscito sul campo in caccia di location, la città di Hong Kong, dove è ambientato il film, è resa con un vasto e insuperabile sfondo artistico costellato di edifici e costruzioni futuristiche dalle mille insegne in cinese. L'effetto visivo dell'aereo che plana basso tra gli edifici è ottenuto digitalmente con movimenti verticali sul piano (ossia movimenti dello schermo che si muove in avanti e indietro). Con l'animazione creata attraverso il vecchio sistema delle riprese ottenere una velocità quasi impercettibile come in questo caso sarebbe stato pressoché impossibile. La lentezza di questi movimenti dà allo spettatore l'impressione che Motoko si trovi all'interno di un fantastico spazio temporale che procede in eterno. L'idea di una città intrisa di uno stile preudo-cinese, che era stata sviluppata agli inizi degli anni '80 con il film americano Blade Runner, avrebbe finito per influenzare molte delle più importanti opere fantascientifiche del secolo; in un certo senso ancora oggi è divenuta una prassi. Di fatto la percentuale della popolazione cinese nel mondo è nettamente superiore a quella di qualsiasi altro popolo, quindi non mancano le basi affinché questo scenario risulti verosimile. Dalla metà degli anni '90 a oggi anche la società giapponese è stata sommersa dalle importazioni cinesi. Le città offrono una quantità incredibile di snack con sorpresine dentro e sono piene di negozi che hanno abbassato i costi delle merci a 100 yen.
In fondo GITS non è poi così lontano dalla realtà, e forse non è eccessivo affermare che la visione del mondo offerta dal film è stata piuttosto lungimirante.

6 - LE ARMI DA FUOCO

All'interno di un film d'animazione è il regista che decide se e dove inserire un po' di realismo. Mamoru Oshii ha deciso che dovevano essere le armi da fuoco a conferire veridicità al suo Ghost in the Shell.
Pur raccontando di una società futuristica dove la scienza è così avanzata da rendere possibile la meccanizzazione dell'intero corpo umano, fondamentalmente le armi presentate nella pellicola non sono poi diverse da quelle che si usano nel nostro mondo. Mamoru Oshii deve aver supposto che non era così necessario inscenare chissà quale salto nell'uso delle armi da fuoco dal momento che lo sviluppo delle pistole ai giorni nostri rasenta praticamente la perfezione. Il regista è stato estremamente meticoloso nella descrizione dei calibri, delle cariche esplosive e delle munizioni; in base a queste informazioni, ha mostrato quale tipo di reazione d'impatto si verifica al momento di uno sparo, se il cemento viene trapassato o distrutto, insomma, non ha tralasciato il benché minimo particolare pur di assecondare al massimo il precetto di realismo che si era prefissato di seguire. Nonostante l'evoluzione scientifica e tecnologica, nel mondo di Ghost in the Shell non si vedono quasi mai oggetti a noi completamente sconosciuti. La rivoluzione dei materiali, l'integrazione di alcune tecniche e la velocizzazione della comunicazione in rete sono tutte cose che nel tempo si sono verificate o danno l'idea di poterlo fare in breve, il che fa immaginare che prima o poi arriveremo allo step della creazione dei cyborg. Sotto questo profilo era naturale, dunque, che le armi non mostrassero chissà quale salto di qualità.

2 - L'OCEANO DELLE INFORMAZIONI

In Ghost in the Shell il Burattinaio definisce il luogo che lo ha procreato con l'espressione "oceano delle informazioni". Le prime forme di vita sulla Terra si sono generate grazie allo scioglimento in mare di varie sostanze organiche e inorganiche combinate tra loro. La ragione suggerisce che non sarebbe poi così strano se un qualche tipo di informazione insensata, acquisendo una relazione organica, fosse in grado di originare una forma di vita. Ecco perché nel film è possibile notare diversi esempi di informazione quali testi, immagini 3D o timecode. L'oceano, ossia il luogo d'origine delle forme di vita, è l'espressione stessa del caos di questi composti inorganici.

3 - LA MIMETIZZAZIONE TERMO-OTTICA

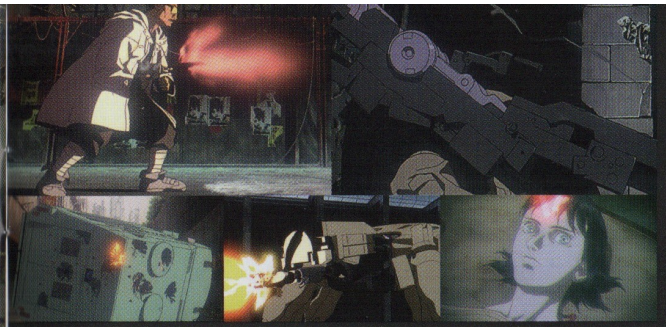
La mimetizzazione termo-ottica è forse il simbolo stesso di **Ghost in the Shell** e insieme alla figura della "bella donna che si immerge" è l'effetto visivo che fin dall'inizio chiarisce meglio di ogni altro la visuale del mondo del film. Di base la mimetizzazione funziona come i vecchi "kakure-mino" (mantelli giapponesi fatti di paglia che venivano usati per nascondersi o camuffarsi tra la vegetazione) o si comporta come i ninja delle favole popolane. Utilizzando un'alta tecnologia ove l'immagine emersa dallo sfondo viene distorta, il cyberpunk diventa più credibile. Inoltre, le sequenze caotiche del combattimento contro persone invisibili fanno esplodere violentemente, con la sola forza dei disegni, quel "sense of wonder" che rende l'animazione verosimile.

4 - LA MIMETIZZAZIONE TERMO-OTTICA VERSIONE LOW TECH

Strumento indispensabile per chiunque si occupi di intelligence o, al contrario, di attività sovversive. Oltre a Motoko un gran numero di individui e macchine ne fa largo uso. La storia se ne serve come di un abile espediente narrativo per inscenare situazioni inaspettate e fughe. Le immagini esprimono la mimetizzazione attraverso sottili sfumature. Ma va notata la differenza che intercorre tra la resa di quella di Motoko, realizzata in CG e ottenuta lavorando sulle luci degli sfondi, e quella degli agenti di rango inferiore creata con il vecchio metodo delle riprese. A una differenza di posizione sociale, all'interno del film, coincide una disparità nella distribuzione dei budget della produzione, una corrispondenza tra realtà e fantasia davvero fuori dal comune!

5 - I CORPI ARTIFICIALI

Siamo in un futuro prossimo. Dopo la grande guerra la città è sommersa per colpa del movimento della crosta terrestre, ha mutato il suo aspetto in seguito all'arrivo di ondate di immigrati e assomiglia quasi alla Hong Kong dei giorni nostri. Storicamente, fare una pausa e accompagnare le sequenze di un paesaggio con una bella musica è un'usanza di Mamoru Oshii; in GITS, però, la parte artistica e gli sfondi sono talmente ben riusciti e
la sensazione di posatezza che la tecnica della computer grafica è in grado di conferire è così manifesta che il film comunica l'immagine di uno spazio rilassato e stratificato.
Possiate restare assorti nel contemplare le immagini e assaporare il ritmo di Ghost in the Shell, idea praticamente impossibile se fosse stato realizzato con le tecniche dell'animazione usate in precedenza.

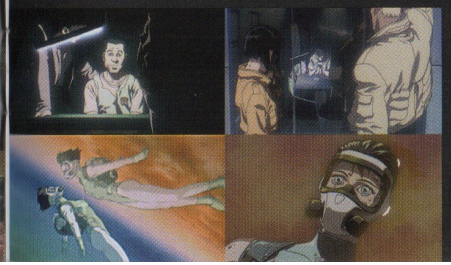


6 - LE ARMI DA FUOCO

Nonostante il corpo degli individui venga potenziato attraverso un processo di artificializzazione, le armi adoperate dai protagonisti sono identiche a quelle usate oggi, nel nostro mondo; in alternativa possiamo pensarle come una loro estensione. I raggi laser vengono usati solo per riuscire a raggiungere il target. Sono queste le basi del realismo di Ghost in the Shell. È interessante notare le molteplici varianti offerte dagli autori quando i colpi centrano qualcosa in base alle armi da fuoco utilizzate e al potere di controllo esercitato su di esse, ben espresso attraverso la descrizione di tali varianti. I muri di cemento distrutti dagli spari sono realizzati scambiando le immagini di sfondo tra loro mentre le scintille sono colorate accuratamente con l'uso dell'acetato trasparente.

7 - LE ARMI

Ciò che viene descritto in questo film non è una guerra interna, ma una lotta segreta tra alcuni di coloro che vogliono il potere derivante dal controllo delle armi. Oltre alle armi da fuoco portatili, la mobilità è ottenuta usando elicotteri e carri armati. I loro meccanismi sono realizzati a mano e non in computer grafica, ma non sono stati trascurati dettagli importanti e complicati da rendere quali il senso di pesantezza che si percepisce quando sono in movimento. Benché l'anime sia di livello nettamente superiore agli altri, non mancano i riferimenti agli uccelli e ai pesci tanto amati da Mamoru Oshii o ancora agli insetti presenti nel manga originale di Masamune Shirow.



8 - RICORDI E IDENTITÀ

L'idea di "ghost" ispira concetti complicati, ma ha anche dei lati in comune con quella che potremmo definire "volontà" e "identità". La tragedia del netturbino all'interno del film consente di comprendere quanto i ricordi influiscano e siano alla base del ghost.
La sua realtà, adesso, è quella di un uomo sposato che, dopo il divorzio, vive solo, una realtà confermata in teoria da una foto; ma ogni sua parola viene rinnegata. Pur trattandosi di una fotografia di memorizzazione ottica, è il cervello che opera effettivamente il riconoscimento. Quando il senso visivo o i ricordi sono distorti intenzionalmente la realtà si distorce di conseguenza. Motoko è sospettosa nei confronti della propria esistenza, il suo tormento è radicato in lei. Essendo questo un film, i suoi sospetti devono essere raccontati non solo a parole, ma anche attraverso le immagini. Ad esempio durante l'immersione, mentre sta risalendo, Motoko percepisce un contatto con la propria immagine virtuale. Tuttavia quel che si vede è solo una sorta di strato che separa la superficie dall'aria. La Motoko che osserva non ha certezze sul fatto che l'altra sia una figura virtuale, magari è proprio quella che si pone tale domanda a essere una proiezione, insomma, in video traspare appieno tutta la sua insicurezza.

9 - LA TEOLOGIA
Mamoru Oshii è solito citare la Bibbia nei suoi film. Il momento culmine di questo lungometraggio è lo scontro all'interno di un museo che mostra con chiarezza l'immagine dell'albero dell'evoluzione. La fusione di Motoko con il Burattinaio segna forse una nuova evoluzione? È forse un'azione volta ad andare contro Dio, o al contrario qualcosa di paragonabile all'essere benedetti da un angelo? In quello che a prima vista sembra essere uno scontro a fuoco è implicato un conflitto ben più complesso segnato da una visione equivoca. Anche il combattimento è pianificato come una lotta tra un uomo e una macchina. In maniera assolutamente solenne, allo spettatore viene sollevata la questione fondamentale di un'era all'avanguardia.

10 - FORME DI VITA
Il film si serve ai massimi livelli dell'arte di far risvegliare una natura innata presente nel profondo del cervello attraverso il senso visivo. In altre parole ha la caratteristica di farci ricordare il fatto che noi siamo degli esseri viventi. Nella scena nella quale Motoko, in seguito alla fusione, scopre una nuova se stessa, attraverso un lungo e delicato lavoro di riprese reso possibile grazie alla tecnologia dei computer, viene tirata fuori l'immagine che mostra un probabile risveglio di una nuova forma di vita. Anche i film o gli anime sono per un certo verso una specie di forma di vita ottenuta tramite la fusione di una parte meccanica e di una fisiologica. Le immagini di questo film evocano anche questa tipo di riflessione.

7 - I CORPI ARTIFICIALI
È vero che GITS è un film di fantascienza, ma - al di là del processo di artificializzazione inscenato - le forme e le tecniche di utilizzo delle armi non avrebbero potuto assumere forme così tanto diverse da quelle a noi note senza rischiare che non venissero riconosciute come tali oppure senza modificare di conseguenza anche altri elementi della visuale di quel mondo. È difficile operare una stima certa visto che i prospetti concernenti le armi sono in continuo mutamento. Sarà forse per questo che all'interno di GITS gli autori, nel disegnare i carri armati o gli elicotteri, si sono trattenuti; rinunciando alla spettacolarità tipica dell'animazione, hanno preferito introdurre dei design che ricordassero degli insetti o degli uccelli. Tuttavia, la razionalità dei loro movimenti è definita solo in base a delle supposizioni fatte osservando il loro design. Lo scambio delle gambe dei carri armati in azione, lo spostamento del baricentro, le reazioni che hanno prima e dopo aver sparato, tutte queste movenze dettagliate e composite sono trasformate in immagini attraverso un'animazione minuziosa e creata a mano.

8 - RICORDI E IDENTITÀ
La sincronia tra la sensazione e i sospetti che inizia a provare Motoko e la serie di vicende che coinvolgono il Burattinaio rappresentano il tema cardine che percorre la storia. Allo stesso tempo la tragedia del netturbino accusato di essere il colpevole dell'hackeraggio dei ghost rappresenta il subepisodio che supporta il filone principale. Oshii ha saputo rendere alla perfezione gli ambienti privati delle loro verità. Il nodo, infatti, era proprio in che modo trasformare certi concetti in immagini. Nel caso del netturbino, i suoi ricordi privati e la conoscenza di determinate circostanze sono solo una farsa inculcatagli da un esterno. Il fatto che perfino la fotografia che stringe tra le mani non sia che un tranello volto a convincerlo del falso è spaventoso. La struttura del computer imita quella del corpo umano. Gli obiettivi delle interfacce ottiche rappresentano gli occhi mentre i dispositivi di memoria sostituiscono la memoria di un cervello umano. Ma se così fosse, distorcendo le interfacce e alterando la memoria, i computer potrebbero facilmente equivocare la realtà. In risposta a questa analogia, se si manovrassero gli occhi e i ricordi delle persone si potrebbe facilmente distorcere o cancellare quella che è la loro vera identità.
Anche l'inquietudine di Motoko si collega a questa osservazione. Il fatto che si immerga nell'interfaccia detta superficie dell'acqua per provare la propria esistenza affonda le radici in una motivazione più che valida. Quando Motoko risale, sulla superficie appare la sua immagine riflessa. Tecnicamente si tratta dell'esterno visto dall'interno dell'acqua, ma grazie a questo effetto visivo a noi spettatori non è concesso di capire con chiarezza quale delle due metà - interna o esterna - sia quella reale. Attraverso questa immagine riusciamo a condividere il tormento che affligge Motoko.

9 - LA TEOLOGIA
Dopo l'opera Tenshi no Tamago (inedita in Italia), Mamoru Oshii ha assunto come propria la prassi di inserire nei suoi film delle citazioni dalla Bibbia. I momenti cardine di GITS sono lo scontro tra Motoko e il carro armato e la fusione con il Burattinaio. Il conflitto è accompagnato da un'allusione teologica nella quale è possibile rintracciare anche riferimenti alla teoria dell'evoluzione. Se, per quanto la scienza possa evolvere, l'essenza dell'uomo è immutabile, allora è proprio in quello scritto universale e persistente che esiste da millenni che risiede la "verità".
Analizzata secondo questa premessa, la scena nella quale per un attimo l'elicottero d'attacco a forma d'uccello sembra essere un angelo è molto suggestiva. Non c'è dubbio sul fatto che elevare il film dal piano della convenzionale opera fantascientifica d'azione a qualcosa di mitologico sia la chiave per comprendere tale metafora.

10 - FORME DI VITA
Perfino le forme di vita umane non sono che un nodo per propagare informazioni. La serie di azioni compiute dal Burattinaio al fine di fondersi con Motoko è un'evoluzione della domanda originaria: esiste la vita in qualcosa di inorganico come le macchine o un network? In pratica ci si domanda se in esse esista un ghost, che è poi il tema che percorre il film. Sarà questa una nuova fase della vita?
Nella scena nella quale Motoko in seguito alla fusione si risveglia con un altro corpo artificiale, l'ansia sconosciuta viene espressa da una lunga pausa di silenzio in cui la protagonista arriva alla scoperta del nuovo corpo; la sequenza è realizzata con l'aiuto del computer. Con la tecnica standard delle riprese il movimento lento della telecamera che segue la a distanza non riusciva come sperato, si verificava puntualmente un qualche tremolio. Le immagini di quello che forse è il risveglio di una nuova forma di vita sono state realizzate con metodi innovativi. Alla fine, quando Motoko osserva la città, si verifica una specie di liberazione e catarsi. Osservando con più attenzione, si potrebbe forse affermare che la scena finale coincida esattamente con il momento in cui l'animazione di un corpo vivente riceve una chiamata amorosa da parte di un'immagine computerizzata, che è il Burattinaio, e inizia il suo cammino divenendo una nuova forma di vita in seguito a una fusione.

People love machines in 2029A.D.

"Who are you? Who slips into my robot body and whispers to my ghost?"

GHOST IN THE SHELL

© 1995 Masamune Shirow/Kodansha Ltd./Bandai Visual Co. Ltd/Manga Entertainment Ltd.
© 2012 Ed. italiana a cura di DYNIT Srl. All Rights Reserved

VIETATA LA VENDITA